

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan kondisi sosial suatu zaman tidak bisa dipungkiri lagi, sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan manusia atau biasa dikenal dengan globalisasi. Perubahan itu banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor yang bersinggungan langsung dengan manusia. Teknologi sebagai salah satu faktor yang bersinggungan langsung dengan manusia, memberikan dampak yang cukup signifikan. Dan perubahan budaya menurut McLuhan dan Innis, sebagaimana yang dikutip oleh Morissan dkk (2002 : 31), penyebab utamanya berasal dari teknologi komunikasi, yang berperan dominan dalam mempengaruhi tahapan perkembangan manusia. Secara umum teknologi memberikan kemudahan terhadap manusia. Banyak manfaat dari teknologi yang bisa dirasakan oleh manusia. Meskipun banyak dampak positifnya, akan tetapi dampak negatif dari pengaruh tersebut juga tidak sedikit.

Pengaruh dari perkembangan teknologi akan berdampak terhadap suatu generasi. Dari dampak tersebut akan muncul sebuah karakteristik atau identitas sosial yang melekat dalam generasi tersebut. Identitas sosial menurut Padilla & Perez (2003) menyatakan bahwa individu berfikir, merasa dan berperilaku sebagaimana yang dilakukan oleh anggota kelompok yang diikuti. Identitas sosial memiliki arti penting terhadap individu dalam mengidentifikasi diri dengan kelompok yang diikuti (Cruwys, 2014). Sedangkan generasi menurut Kupperschmidt's (2000) adalah sekelompok dari individu-individu yang mengidentifikasikan kelompok mereka berdasarkan pada persamaan tahun

kelahiran, umur, lokasi, dan fenomena-fenomena yang terdapat pada kehidupan kelompok individu dan mempunyai pengaruh yang cukup signifikan dalam proses pertumbuhan mereka. Fenomena yang sedang terjadi di era globalisasi sekarang adalah berkembang pesatnya teknologi yang beredar ditengah-tengah masyarakat. Fenomena ini akan menimbulkan dampak yang signifikan bagi generasi yang sedang menghadapi kejadian tersebut.

Munculnya sebuah fenomena atau kejadian dalam masa akan menimbulkan sebuah teori dan *icon*. Salah satu fenomena proses globalisasi adalah munculnya teknologi *smartphone* atau *gadget* (Wahana, 2015 : 15). Sedangkan *gadget* sangat erat kaitannya dengan Generasi Y atau Generasi *Millennial* dan *Post-Millennial* (Generasi Z dan Alfa). Berdasarkan klasifikasi yang dikemukakan oleh Ali dan Purwandi (2017 : 13) Generasi *Millennial* adalah generasi yang lahir rentang tahun 1981 sampai 2000. Sedangkan generasi yang terlahir pada rentang tahun 2001-sekarang termasuk generasi Z (*Post-Millennial*). Sedangkan menurut NCF (Sappanen dan Gualtieri, 2012), generasi yang lahir diatas tahun 2010 termasuk Generasi Alpha. Ketiga generasi tadi merupakan generasi yang hidup ditegah-tengah cepatnya laju perkembangan teknologi informasi.

Generasi *Millennial* dan *Post-Millennial* mempunyai karakter atau identitas yang cukup unik. Generasi tersebut dilabeli dengan generasi yang fasih teknologi, sosial ekspresif dan terhubung. Menurut Ali dan Purwandi (2017), ciri utama generasi tersebut adalah *connected*, *creative* dan *confidence* atau biasa disingkat dengan 3C. Generasi tersebut mempunyai karakter yang terhubung antara satu orang dengan yang lainnya melalui internet atau media sosial. Sedangkan kreatifitas

generasi tersebut diantaranya adalah keluar dari kebiasaan-kebiasaan lama (*out of the box*), dan cenderung inovatif. Sedangkan karakter ketiga dari generasi tersebut adalah rasa percaya diri yang cukup tinggi. Harapan dan peluang kemajuan masyarakat terkait dengan Generasi *Millennial* sangat besar. Selain peluang yang besar, tantangan yang dihadapi juga cukup besar.

Internet selain bisa memberikan manfaat, juga memberikan dampak moral negatif bagi anak-anak, remaja maupun dewasa. Penggunaan *gadget* atau *smartphone* bagi generasi *Millennial* dan *Post-Millennial* digunakan sebagai alat komunikasi seperti *chatting* dalam *WhatsApp*, *Line*, *BBM* dan lain-lainnya. Dalam dunia media sosial seperti, *Twitter*, *Facebook*, *Instagram*, *Path*, *YouTube* dan lain-lainnya, biasa mereka gunakan untuk diskusi, ajang ujuk diri, curhat, dan lain sebagainya. Penelitian Muhari (2018) dalam tesisnya menunjukkan bahwa peran telephon genggam atau *smartphone* memiliki peran besar dalam mempengaruhi moral anak, yaitu sebesar 18% (studi kasus di MI Muhammadiyah Gondang Mungkid). Sedangkan penelitian Ayun (2015 : 13) menunjukkan bahwa remaja menggunakan media sosial untuk menampilkan dan menumbuhkan citra diri mereka. Media sosial adalah ajang untuk menunjukkan identitas remaja dengan orang-orang lain, meskipun banyak yang berlebihan dan terkesan memaksa realitas kehidupan mereka.

Dalam konteks hiburan seperti permainan atau *games* yang ada dalam *smartphone* kemudian menjadi daya tarik tersendiri bagi kebanyakan kalangan Generasi *Millennial* dan *Post-Millennial*. Ditambah dengan aplikasi *games online* seperti *Dota 2*, *Mobile Legends* dan sebagainya, menambah rasa ketergantungan

terhadap *gadget*, karena mereka bermain secara bersamaan terhadap lawan mainnya yang berada dalam ruang atau tempat yang berbeda. Dampak tersebut didukung oleh penelitian Ardianto (2017) yang memaparkan bahwa kasus penggunaan Game Online Dota 2 oleh Mahasiswa UMS 2013-2016 membuktikan adanya korelasi yang besar antara lama bermain dengan perilaku sosial yang cenderung individualis.

Penelitian yang dilakukan di Hong Kong menunjukkan bahwa *trend* yang sedang terjadi dalam permainan *games online* merusak generasi muda karena membuat kecanduan dan menjadikan subjek pemain tersebut melupakan aktifitas-aktifitas wajib lainnya (Ardianto, 2017 : 7). Media mempunyai kualitas atraktif yang bisa merespon stimulus yang diberi oleh penggunanya. Jika terlalu atraktif maka dampaknya adalah membuat pengguna seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan tidak bisa melepaskan darinya. Dampak negatif lainnya diantaranya adalah perilaku individualisme, maraknya pornografi atau pornoaksi, *cyberbullying*, *phubbing* dan sebagainya.

Monggilo (2016 : 42) memaparkan data penelitian atas kerjasama dari Badan Litbang SDM Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia, UNICEF, Berkman Center for Internet and Society dan Havard University, tentang penggunaan internet bagi anak-anak remaja usia 10-19 di Indonesia. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi utama anak remaja dalam menggunakan internet diantaranya adalah, mencari informasi, hubungan pertemanan dan hiburan. Survei yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2014 menunjukkan penggunaan internet di Indonesia didominasi motivasi untuk sarana

komunikasi dengan aktifitas utama adalah media sosial (87%). Monggilo (2016 : 46) dalam penelitiannya menambahkan bahwa penggunaan internet banyak menghabiskan waktu para generasi muda.

Penelitian Sifa (2018) tentang media sosial Instagram di SMK Jayawisata Semarang menunjukkan bahwa rendahnya regulasi diri menyebabkan tingginya adiksi (ketergantungan) terhadap Instagram. Menurut penelitian tersebut regulasi diri memberikan sumbangan 5,4% terhadap adiksi media sosial. Dampak yang ditimbulkan dari Instagram sama seperti halnya kecanduan *game online*. Yaitu adanya rasa kesepian terus menerus, *self-esteem* yang terganggu sampai hilangnya atensi atau perhatian terhadap sesama.

Penyalahgunaan teknologi tersebut perlu ditangani secara khusus. Perlu sebuah konsep integral yang bisa menangani permasalahan semacam itu. Pendidikan yang bersumber dari agama akan lebih memberikan makna dan kesesuaian yang menyeluruh dalam memberikan pola karakter terhadap Generasi *Millennial* dan *Post-Millennial*. Dalam pendidikan Islam proses penanaman akhlak atau karakter yang baik disebut dengan proses *ta'dib*. *Ta'dib* merupakan proses pendidikan adab terhadap subjek yang diberikan pendidikan. Syed Muhammad Naquib Al Attas menjelaskan bahwa adab merupakan pengenalan serta pengakuan terhadap realitas bahwa ilmu dan segala sesuatu terdiri dari hirarki yang sesuai dengan kategori-kategori dan tingkatan-tingkatannya, dan seseorang mempunyai tempatnya sendiri-sendiri kaitannya terhadap realitas tersebut dan dengan kapasitas serta potensi fisik, intelektual dan spiritual (Daud, 2003 : 177).

Pengenalan dari definisi adab dalam paragraf sebelumnya adalah mengenali kembali (*recognize*) terhadap perjanjian manusia dengan Tuhannya. Afirmasi serta aktualisasi dari nilai-nilai tersebut didalam diri manusia perlu dilakukan, mengingat tanpa hal tersebut pendidikan hanya akan menjadi proses belajar saja. (Mu'ammam, 2013 : 360). Jika seseorang telah mengetahui kembali, maka kesadaran dan tindakan akan dilakukan sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam agama. Al Attas juga mengimbuhkan “*instilling and inculcation of adab in man – it’s ta’dib*” (Al Attas, 1979 : 73). *Ta’dib* secara sederhana bisa diartikan sebagai suatu usaha peresapan dan penanaman adab pada diri manusia (dalam pendidikan konteks yang dimaksud adalah peserta didik). Dengan maksud lain bahwa adab merupakan *content* atau kandungan yang ditanamkan dalam proses pendidikan Islam.

Hilangnya adab adalah ketika seseorang tidak menempatkan sesuatu tidak pada tempatnya yang tepat. Sebab, adab bermakna hikmah dan keadilan. Sedangkan hilang adab akan mengakibatkan pada kedzaliman dan kebodohan atau bahkan sampai kegilaan. Orang akan berbuat sesukanya dan tidak peduli dengan norma-norma atau nilai nilai agama yang diajarkan. Dalam konteks ini, Generasi *Millennial* dan *Post-Millennial* merupakan generasi yang sangat membutuhkan pendidikan Islam. Kerentanan terhadap perilaku menyimpang terhadap dampak teknologi yang sedang berkembang tidak bisa dihindari.

Oleh karena itu sebagai bentuk telaah dari sudut pandangan dalam pendidikan Islam, maka penelitian ini mengambil pokok bahasan tentang “Identitas Moral Generasi *Millennial* dan *Post-Millennial* Perspektif Pendidikan Islam”. Dalam konteks pendidikan Islam, pembahasan terkait identitas moral yang melekat

pada Generasi *Millennial* dan *Post-Millennial* sangat penting dipahami untuk memberikan gambaran dan langkah-langkah dalam menyikapinya. Peluang dan tantangan yang dihadapi memerlukan pandangan yang bisa memberikan jalan atau solusi dalam menyikapi fenomena generasi tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana identitas moral Generasi *Millennial* dan *Post-Millennial* ?
2. Bagaimana identitas moral Generasi *Millennial* dan *Post-Millennial* perspektif pendidikan Islam?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui identitas moral Generasi *Millennial* dan *Post-Millennial*
2. Untuk mengetahui identitas moral Generasi *Millennial* dan *Post-Millennial* perspektif pendidikan Islam

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Diantara manfaatnya adalah :

1. Secara teoritis :
 - a. Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan ilmiah tentang data kepustakaan di Univeristas Muhammadiyah Yogyakarta, khususnya di Fakultas Agama Islam, yang bisa dijadikan sebagai bahan rujukan dan bahan telaah bagi para mahasiswa maupun dosen.

- b. Menambah khazanah keilmuan terkait dengan permasalahan Pendidikan Islam ataupun dunia pendidikan pada umumnya
2. Secara praktis :
 - a. Penelitian ini bisa bermanfaat bagi para pejabat pembuat kebijakan pendidikan dan pelaku pendidikan itu sendiri yaitu guru dan lembaga-lembaga sekolah.
 - b. Bisa menambah wawasan ilmu dan memberikan inspirasi dalam kepenulisan dan bidang kepenulisan karya-karya ilmiah selanjutnya.

E. Sistematika Penelitian

Rangkaian penyusunan dalam penelitian ini disusun menggunakan penjelasan dan uraian atau penjabaran yang sistematis, agar dapat mempermudah proses pengkajian dan pemahaman terhadap persoalan yang akan diteliti. Pada sistematika laporan penelitian ini, dibagi dalam beberapa bab dan sub bab. Pembagian tersebut merupakan uraian singkat tentang isi bab, dan secara garis besar yang mencakup semua materi dalam penelitian.

Dalam BAB I terdiri dari latar belakang masalah, kemudian rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan akhir bab memuat sistematika laporan. Pada BAB II tinjauan pustaka dan landasan teori. Sedangkan pada BAB III berisi tentang uraian metode penelitian yang digunakan. Dalam BAB IV merupakan bagian pembahasan tentang sudut pandang Pendidikan Islam dalam memandang identitas moral Generasi *Millennial* dan *Post-Millennial*. Pada BAB V berisi tentang kesimpulan, saran dan kata penutup.